



Almanacco Mensile di Cultura Enimmistica Classica



NUMERO 12 - 4 DICEMBRE 2013



3° Simposio Enigmistico Toscano

Monteriggioni (Siena), 5 aprile 2014

Il giorno sabato 5 aprile 2014, presso l'Hotel Piccolo Castello**** di Monteriggioni (Siena) (Strada Provinciale Colligiana, 8 Monteriggioni - tel. 0577/307300), si svolgerà un lieto incontro di enigmisti all'insegna del buonumore e dei sani piaceri della tavola.

La manifestazione, promossa in collaborazione con l'Associazione Culturale "Circolo dei Lenti" di Siena, avrà il seguente svolgimento:

ore 9.30-11.00 arrivo dei partecipanti
ore 11.00-12.00 gara solutori
ore 12.00-12.30 premiazione concorsi
ore 12.30 aperitivo
ore 13.00 pranzo e cotillons

La quota d'iscrizione è fissata in euro 45.

Vengono banditi i seguenti concorsi (aperti alla partecipazione anche di chi non sarà presente all'iniziativa):

- breve a schema, in 4 o 6 versi, sul soggetto: "Il Palio di Siena".
- indovinello sul soggetto "Si fossi foco. Cecco Angiolieri, poeta maledetto".
- frase anagrammata continuativa del verso dantesco "Monteriggion di torri si corona" (Inf. XXXI, 41)
- crittografia di qualsiasi tipo (esclusi i giochi crittografici e i geometrici) con esposto SIENA o PALIO, in cui si possono sostituire al massimo due lettere con due punti.
- rebus svolto sopra un'illustrazione tratta dagli affreschi delle Allegorie del Buono e del Cattivo Governo, di Ambrogio Lorenzetti (Palazzo Pubblico, Siena). L'illustrazione dovrà essere allegata dall'autore.

I giochi, max 2 per sezione per ogni autore, debitamente firmati, dovranno giungere entro il 10 marzo a:

Riccardo Benucci (Pasticca) - Via Pisacane, 46 - 53100 SIENA e-mail pastello31@hotmail.com - cell. 338 7083342.

Allo stesso dovranno essere comunicate le iscrizioni, entro il 20 marzo. Chi ha particolari esigenze alimentari è pregato di specificarle.

L'Hotel Piccolo Castello**** offrirà tariffe particolari a tutti gli iscritti al Simposio che volessero trascorrere una o più notti nella loro struttura, ch'è posta ai piedi del suggestivo Castello di Monteriggioni. Nel prenotare direttamente le camere, gli enigmisti dovranno specificare di essere partecipanti al Simposio.

Gli organizzatori:

Cartesio, Fama, Linda, Pasticca, Fresita e Il Tucano, e il "Circolo dei Lenti" di Siena

Per raggiungere l'Hotel:

Da tutte le provenienze (uscita Firenze Impruneta dell'AI): superstrada a 4 corsie Firenze-Siena, raccordo autostradale Firenze Siena RA6, uscita Monteriggioni. Alla rotonda prendere l'uscita per COLLE VAL DELSA - STROVE (prima uscita da Firenze, seconda uscita da Siena). Dopo un chilometro esatto troverete sulla destra Il Piccolo Castello.

Crittografie

Numero 12 - 4 dicembre 2013

Direttore

Alex Brunetti (Selenius)

Redazione

Laura Adami (picaflor)

Fulvio Bergamo (Paperoga)

Federica Pareschi (Tedina)

Enrico Parodi (Snoopy)

Contatti

Invio Giochi: giochi@crittografie.com

Soluzioni: soluzioni@crittografie.com

Redazione: redazione@crittografie.com

Direttore: selenius@crittografie.com

Sito Internet: <http://crittografie.com>

Gruppo Facebook: Crittografie

Calendario

27 dicembre: termine invio giochi per n. 1/2014

30 dicembre: termine invio soluzioni n. 12

1 gennaio 2014: uscita n. 1/2014

Pubblicazione enigmistica mensile gratuita realizzata in proprio. I premi posti in palio per tutte le gare sono offerti dalla redazione. Gli eventuali contributi verranno interamente destinati al monte premi delle gare proposte. I lavori inviati dagli autori non subiranno modifiche se non concordate con gli autori stessi.

Gli autori che volessero proporre una propria rubrica o un riquadro tematico di propri giochi sono pregati di contattare la redazione.

Grafica di Selenius.

In copertina: composizione basata sul wallpaper "Santa Claus preparing gifts reading letters" di autore sconosciuto.

L'Editoriale

Il primo anno di Crittografie si è concluso e possiamo ritenerci soddisfatti del nostro lavoro. Intorno alla rivista si è formata una buona base di lettori e un discreto gruppo di collaboratori, fra i quali numerosi esordienti (una quindicina in tutto l'anno) ed è questo uno degli aspetti che più ci fa felici. Con le numerose novità pronte per il 2014 speriamo di accrescere ulteriormente questa base. Il sondaggio che abbiamo promosso lo scorso mese ha già dato chiare indicazioni sulle strade da seguire, e ricordiamo che c'è ancora tempo, fino al giorno 15, per inserire i propri commenti: bastano pochi clic.

Le gare di soluzione saranno numerose e ciascuna costituita da pochi giochi: tutti avranno la possibilità di concorrere realisticamente alla vittoria finale concentrandosi su quelle preferite in base al tempo disponibile e ai propri gusti. Resterà comunque il "Supersolutore", per chi può e vuole affrontare l'intera rivista.

Apriamo ai giochi crittografici (anagramma, sciarada, lucchetto, ecc.) con due gare apposite: un Campionato Autori libero, come per le critto, per il quale potete già inviarci qualsiasi tipo di gioco crittografico; e uno tematico, ma con il tema costituito semplicemente dalla tipologia di gioco: per il primo numero sono in scena gli anagrammi, e potete inviarne a piacere, purché semplici e "puliti". La Lavagna Autori prevede, oltre alle crittografie, il tipo di gioco "altro", ma a breve saranno inserite nella tendina tutte le tipologie possibili. Naturalmente è sempre possibile utilizzare anche la tradizionale e-mail, ma la Lavagna si è dimostrata notevolmente più pratica, anche se nelle ultime settimane abbiamo dovuto dividere il tempo fra la gestione dei giochi e la preparazione della nuova annata. E avremo anche un rebus in ogni numero (vedi la rubrica di Moise).

Anche il carattere di stampa è stato cambiato, valutando letteralmente migliaia di possibilità. Insomma, non vediamo l'ora che arrivi il primo gennaio!
Buona lettura.

1. Crittografia sinonimica 1 3 7 = 5 2 4

C.RRETTI

Selenius

il Sommario

3	Editoriale
4	il Sommario
4	i Collaboratori
5	l'Anima in Gioco
6	la Ri-Vista di Moïse
7	Numi dell'Olimpo!
8	l'Inedito di Muscletone
8	Crittografie
8	Ars Laconica
9	sotto la Lente di Snoopy
10	il Campionato Autori
12	la Gara Tematica
13	dal Cilindro di Snoopy
13	il Memorial Muscletone
14	Spazio B.E.I.
15	i Giochi da Facebook
15	le Rifiutate
16	le Gare di Soluzione
20	le Soluzioni del n. 11
22	3° Simposio Enigmistico Toscano

i Collaboratori

picafior (Laura Adami)
Ilion (Nicola Aurilio)
Leti (Letizia Balestrini)
Bardo (Alfredo Baroni)
Pasticca (Riccardo Benucci)
Paperoga (Fulvio Bergamo)
Il Cozzaro Nero (Marco Biasi)
aileen (Daniela Branchetti)
Selenius (Alex Brunetti)
Aetius (Ezio Ciarrocchi)
Papuli (Donato Continolo)
Leda (Maria Gabriella Di Iulio)
Black Ribbon (Alberto Di Janni)
Amadeusz (Amedeo Di Maio)
La Scimmia (Marco Di Summa)
Lo Stanco (Franco Fausti)
Fermassimo (Massimo Ferla)
L'Albatros (Marco Gonnelli)
Marluk (Luca Martorelli)
Ele (Emanuele Miola)
Moïse (Paolo Moïsello)
Nam (Maurò Navona)
Il Laconico (Nicola Negro)
Tedina (Federica Pareschi)
Snoopy (Enrico Parodi)
Serse Poli (Piero Pellissero)
Salas (Salvatore Piccolo)
picchio (Francesco Polizzi)
Pippo (Giuseppe Riva)
Il Pendolino (Domenico Simone)
Day (Davide Spione)
Alan (Alan Viezzoli)
Nebille (Luana & Achille Zanaboni)
Pavel (Marco Zanovello)
I giochi di Muscletone (Marcello Corradini) sono gentilmente forniti da Tiberino, che dispone di un vasto archivio del grande maestro scomparso.

30. gol finiro sà = Goffini rosa - - risolto da: T H F A V R M G S U D E Z N O X L W Y Q 1 3 4 5

31. V e troni ti do = Vetro nitido - - risolto da: T H F A V R M G S U D E Z N O X L W Y Q 1 3 4 5

32. Stop di petto - - risolto da: T H V U E Y 4 - - varianti rifiutate: caos di latte (F) coda di poppa (R) nodo di poppa (M) giri in tondo (G) nodi di poppa (D) mole da latte (W) al latte (3)

33. Netto vantaggio - - risolto da: T A R E O - - varianti rifiutate: radio etichetta (M) vieto (G) radio sprezzate (4)

34. Cornetto al mandarino - - risolto da: T H F R M G U E N W Y

35. Misero spuntino - - risolto da: T V Y 4 - - varianti accettate: scopetto (Y) - - varianti rifiutate: onдина superata (R) pezzetto (M) pretesto (G) pezzetto (D)

pezzetto (E) stiletto (W) cantuccio (H) cantuccio (U)

36. Azioni consortili - - risolto da: T - - varianti rifiutate: agenti separatori (G) dirimpenti (U) generi alimentari (E)

37. Ridente vallotta - - risolto da: H R M G D Z Y Q - - varianti rifiutate: leggera bollotta (T) bustina colorata (V)

leggera bollotta (U) leggera bollotta (E) effetto radiante (4)

38. Organetti di Barberia - - risolto da: T R M G U D E 4

39. La divisa del piantone - - risolto da: T H F R M G U E Y 4

40. L'assetto delle gomme - - risolto da: T H F A V R M G U D E Z N O L W Y Q 4

41. Assetto di guida - - risolto da: T H R M U E Z Q 4 - - varianti rifiutate: fustino di marca (F) guidone di tappo (V)

42. Stempiatura pronunciata - - risolto da: T M 4 - - varianti rifiutate: ingiunzione giudiziaria (R) transazione commerciale (G) scambiatori disinsentiti (E)

43. come TEA? V vi sta: T, ei = Comete avvistate - - risolto da: T F R M G U E N Y 4

44. C O veri, non dà (perché fa il TIRCHIO) = "cover" in onda - - risolto da: T H F A V R M G S U D E Z N O L Y 3

45. fa l, dedica S: ALESI = Faide di casalesi - - risolto da: T H F A R M G S U D E Z N O L Y 1 4

46. S? C: Atena tamo vi dà = Scatenata movida - - risolto da: T H F A V R M G S U D E Z N O X L W Y 1 3 4

47. fa colto saper Sona = Facoltosa persona - - risolto da: T F A V R M U E O W Y 3 4 - - varianti rifiutate: ortodossa (G)

48. S C agli Area, nate M I = Scagliare anatermi - - risolto da: T H F A V R M G U D E Z N O W Y 3 4

49. vialetto = Vile atto - - risolto da: T A R M G U E O

50. sì, la vai = "A Silvia" - - risolto da: T H F A V R M G U D E Z O L W 3 4 5

51. ansima chi? Avoi = Anima schiava - - risolto da: T H F A V M G U D E Z N O Y 3

52. or è albino... = Re Albino - - risolto da: T V R M G D E Y - - varianti rifiutate: ro estinto (4)

53. ...e magro = Re Mago - - risolto da: T H F V R M G U Z Y 4 - - varianti rifiutate: tito (E)

54. trecentesima = Recente stima - - risolto da: T H R M U D E W 3

55. NANO GABBATO = Corto circuito (Fra Campano, Fiamma Perenne 5/1940) - - risolto da: T A V R M G D E Z O

56. remore motti = Remo Remotti - - risolto da: T H A R M G U D E Z N O Y 4

57. demode? ideal: DORA li vè = Demo dei Dead or Alive - - risolto da: T A R G U D E Z O - - varianti rifiutate: altro ret acid (F)

58. Raccolta fondi - - risolto da: T H F A V R M G U D E Z O L Y 3 4

59. Distrazione del collaterale sinistro - - risolto da: T A R U D E Z O - - varianti rifiutate: aspirazione per

suppurazione violenta (F)

60. Oro su tavola - - risolto da: V M U D E Y - - varianti rifiutate: duo di valore/vocali (T) in grammi (R) al minimo

61. conta? già, resa NI = Contagiare sani - - risolto da: T F V G D E Z Y 4 - - varianti rifiutate: cani (H) cani (R) cani (M) cani (U) cani (3)

62. Rosso acceso - - risolto da: T F M G U D E N 4 - - varianti rifiutate: fiamma (H) fiamma (V) fiamma (R) fiamma (Y) fiamma (3)

63. Goletta Verde - - risolto da: T F A V R M G S U D E N O Y 4

le Soluzioni del numero 11

1. N e G letterati (perché appartengono al WU MING, collettivo di scrittori) = Neglette arti - risolto da: T H F V R M G U D E Z O Y 4 - varianti rifiutate: rate (A) rate (W) negliges neri (3)
2. in TER non O, T: T è = Interno notte - risolto da: T R M G U E Z Y 4
3. vè NERA, rate N A = Venerar Atena - risolto da: T H F A R M G U D E Z N O X L W Y 4 5
4. A cedile con T: E = Ace di Leconte - risolto da: T G U D E Y - varianti rifiutate: ara di arconte (F) ara di arconte (R) ara di arconte (M) ara di arconte (Q) ara di arconte (4) ara di arconte (5)
5. col Ti varca vè = Coltivar cave - risolto da: T F R M G U D E N Y 4 - varianti accettate: cate (4) - varianti rifiutate: casa (H) contigua data (V) cace (Z) coca (3)
6. s'aggiorni: T O logici = Saggi ornitologici - risolto da: T F V R M G U D E Z L W Y Q 3 4 5
7. F R e scopri matto re = Fresco primattore - risolto da: T H R M G U E Z N Y Q 4 5
8. campagne a rate = Campagne arate - risolto da: T H F V R G U D E Z N L W Y 3 4 5 - varianti rifiutate: distinti emiri (M)
9. tre men dovè S: paio = Tremendo vespaio - risolto da: T H V R M G U D E Z N L W Y Q 4 5
10. assi (carte) sian I (perché formano LA COPPIA PIÙ ALTA) = Assi cartesiani - risolto da: T F V R M G U D E Z W Y Q 3 4
11. esse regalan tè = Essere galante - risolto da: T H F V R M G S U D E Z L W Y 4 5 - varianti rifiutate: citante (Q) iettate (3)
12. A C centinatura li (perché costituiscono l'ARCO) = Accenti naturali - risolto da: T R G D E Z
13. S P O seviziate (perché sono nel SUPPLIZIO) = Spose viziate - risolto da: T F A V R M G U D E Z O X L W Y Q 3 4
14. slogan SS e SS ivi (perché rendono le OSSA LUSSATE) = "Slogan" ossessivi - risolto da: T F A V R G U D E O W Y Q 3 4 - varianti rifiutate: cancan (M)

15. in giunzione D è S? proprio! = Ingiunzione desproprio - risolto da: T H F A V R G U D E Z N O L Y 4 5 - varianti rifiutate: assegnato (M) assegnare (3)
16. più mediastore = Piume di astore - risolto da: T F R M G U E Z N 4 - varianti rifiutate: usare in stalla (3)
17. tac! K leva: lido = Tackle valido - risolto da: T A R M G U D E Z O Y Q 4 - varianti rifiutate: hacker rapace (F)
18. se radi, aprile! = Sera di aprile - risolto da: T F V R M G S U D E Z N X L W Y Q 3 4
19. lesò, lì T è perso: N è = Le solite persone - risolto da: T H F V R G U D E Y Q
20. mitiga: è lì Ci = Miti gaelici - risolto da: T V M G U D E N 4 - varianti rifiutate: mero reclamo (R)
21. se condisco, Pi = Secondi scopi - risolto da: T F A V R M G U D E Z N O X L W Y Q 3 4 5
22. legger ire (F O li diventi) = Leggeri refoli di venti - risolto da: T H F V R M G U D E Z N L Y Q 1 4 - varianti rifiutate: balzani (W)
23. pro cesso data GAT è = Processo "Datagate" - risolto da: T A V R G U D E Z O W Y 1 4 5 - varianti rifiutate: Rubigate (H) Irangate (F) Rubigate (M) Rubigate (Q)
24. a nodi N ostile = Anodino stile - risolto da: T F R D E Y Q - varianti rifiutate: messo (V) messo (M) gente (G)
25. no R ma un': è Niso = Norma UNI-EN-ISO - risolto da: T H F A V R M G S U D E O X L W Y Q 3 4 5
26. Un tempo ballerino - risolto da: T H F V R M D Z Y 4 - varianti rifiutate: fermo (G) lo stato verticale (E)
27. T erra, di S: iena = Terra di Siena - risolto da: T H F A V R M G U D E N O X L W Y Q 3 4
28. faccia tris T: E = Faccia triste - risolto da: U - varianti accettate: pareti colate (U) - varianti rifiutate: tenere carote (T) doppia parete (F) finche datate (V) virale colite (R) finche datate (M) tenere carote (E) tenere colate (4)
29. presenti reperi: CO li = Presentire pericoli - risolto da: T H V R M G S U D E Z N X L W Y Q 3 4 5 - varianti rifiutate: fluidico (F)

'Anima in Gioco



Siamo più di quanti pensiate: un bel mazzetto assortito che noi mica si sta a guardare tipi e numerini e letture. Siamo quelli della globalizzazione, dell'integrazione, scritti e disegnati, coi puntini e senza, con l'esposto di senso compiuto o che non ne ha o che lo fa.

Una brancata allegra, con noi non c'è Babele che tenga: si ride e ci si spaccia da sempre, coi vostri volti spersi e attoniti, con i denti che attaccano il tappo della penna, l'indice a grattare un imprecisato millimetro del capo come a solleticare proprio quel neurone lì, quello addetto al poliglottismo vivo e morto.

E finché son birignoccoli di Londra, poiane a Hong Kong o zuppe di verdure vietnamite, tira via, l'indizio c'è, bello e spiattellato, il cerchio si stringe da subito e, in un modo o nell'altro c'è speranza di uscirne vivi.

Bisogna aggiungere che l'odierna tecnologia ci ha messo una bella pezza e ci mancano tanto quelle declamazioni in giro per il tinello, nel vano tentativo di trovare la parola mancante alla famosa massima latina, diavolo, roba del liceo; e chi con voi affronta l'arduo cammino della vita resta col caffè a mezz'altezza indeciso tra neuro e poveraccio, sarà stanco.

Quando l'"avis" vi costò una minoranza nello scompartimento del treno, coraggiosi voi, a chiedere cosa fosse quella cosa rara e un coro di cinque rispose "bestia" e voi a ringraziare con l'insulto tra i denti.

E tutti i dizionari tascabili, i bignamini che sortivano dopo anni d'attesa per una lettera, le dita febbrili, le paginette ormai seppia che si staccavano dalla rilegatura e raccattava tutto e poi era la lettera sbagliata.

Poi, un bel giorno, vi fate coraggio, siamo due o tre sospesi, senza possibilità di soluzione e premete un tasto chiamato start su un cassetto. E si accende uno schermo e vi trovate davanti tutto lo scibile, il necessario, il superfluo, l'impensabile.

E scorre quella freccina da una pagina all'altra, per ogni parola decine di significati e sfumature: mentre il cervello fa provvista innescato dalla curiosità, il corpo pare rilassarsi. È tutto lì, d'ora in poi niente più segreti, niente più ignoranza dietro cui nascondersi, soprattutto niente più d'insoluto.

Ah! Vi piacerebbe, confessate! E invece no, niente di tutto questo. Ma credete forse che prima di voi non abbiano attinto i vostri sfidanti, gli autori? Non pensate a notti insonni per trovare il codice aeroportuale di uno staterello spero che si adatti a un gioco che aspetta di vedere la luce da chissà quanto tempo?

E allora avanti, ognuno a lambiccarsi per conto suo, chi a cercare chi a trovare, magari una voce sola in tutto il marasma di internet, magari quella parola regionale che neanche si usa più e però esiste e siccome esiste è legittimo usarla e se non la sapete cercare peggio per voi.

Ma non ci guardate storti, certe volte ci sentiamo un po' vittime anche noi, se non fossimo indelebilmente stampati si avrebbe un po' di titubanza prima di mostrarci perché tutto sommato vi vogliamo bene.

Sempre vostra.

2. Crittografia perifrastica 2 5 1'1: 2 2 2 = 5 10

D.PO MI

Tedina

la Ri-Vista di Moise



Facile la vignetta della puntata precedente, individuata da dieci solutori: si trattava dell'antica mnemonica NANO GABBATO = Corto circuito (Fra Campanaio, Fiamma Perenne 5/1940), semplice ma efficace. In quest'ultima tappa il bravo Moise ci propone un gioco geniale e piuttosto noto.

Con nostra grande gioia, il disegnatore ha confermato il suo impegno anche per il 2014. In aggiunta, illustrerà ogni mese un rebus creato da voi autori. Poiché lo

Di quale crittografia si tratta?

3. La Ri-Vista di Moise

spazio è molto piccolo (undici rebus in un anno), inviate-ne pochi ma buoni: sceglieremo di volta in volta con Moise quello più bello e al tempo stesso più adatto al suo particolare stile.

Moise

le Gare di Soluzione

Classifica "i Giochi da Facebook" del n. 11

4+5	Alan (4/11 15:57)
4+4	Due Neutroni (6/11 17:17)
4+3	I Trogloditi (7/11 19:50)
4+2	Il Cozzaro Nero (8/11 23:13)
4+1	Merzio (9/11 22:28)
4	Amadeusz, Fermassimo, Superiele
3	Galadriel
2	Anne, Dyne, Hainold, La Scimmia
1	Gli Algos, Black Ribbon, giusi2009, Il Goroviano, Nebille

Solutori "Numi dell'Olimpo" del n. 11

1-5	Merzio (3/11 18:04)
1-4	Superiele (3/11 18:32)
1-3	Dyne (3/11 18:52)
1-2	Galadriel (3/11 20:11)
1-1	Fermassimo (3/11 21:08)
1	altri 14 solutori

Solutori "l'Anima in Gioco" del n. 11

1-5	Galadriel (3/11 20:57)
1-4	Fermassimo (4/11 10:38)
1-3	Superiele (4/11 18:48)
1-2	I Trogloditi (4/11 19:51)
1-1	Dyne (5/11 22:04)
1	Amadeusz, Anne, Merzio, La Scimmia

Classifica assoluta (51 giochi)

51+33	Superiele
50+31	Amadeusz
47+27	I Trogloditi
44+13	Fermassimo
39+6	Due Neutroni
39+3	Galadriel
34+10	Alan
34+3	Il Cozzaro Nero
32	Anne
30+8	Dyne

(seguono altri 17 solutori)

Classifica assoluta (10 giochi)

10+18	I Trogloditi
10+12	Amadeusz
9+26	Merzio
9+25	Superiele
9+6	Galadriel
9+2	Due Neutroni
8+15	Hainold
8+14	Dyne
8+13	Fermassimo
6+11	Anne
6	Alan, Gli Algos, Il Cozzaro Nero, Il Goroviano, Lo Stanco

(seguono altri 13 solutori)

Classifica assoluta (10 giochi)

10+23	Fermassimo
10+12	I Trogloditi
10+6	Galadriel
10+4	Amadeusz
9+3	Due Neutroni
8+31	Superiele
8+27	Merzio
8+12	Anne, Hainold
8+7	Dyne

(seguono altri 17 solutori)

Le Gare di Soluzione

Solutori "dal Cilindro di Snoopy" del n. 11

6+5	Superniele (3/11 19:09)
6+4	I Trogloditi (4/11 19:59)
6+3	Dyne (5/11 21:53)
6+2	Anne (6/11 17:19)
6+1	Amadeus2 (11/11 10:37)
6	Black Ribbon, Fermassimo
5	Alan, Il Cozzaro Nero, Galadriel, Nebille, La Scimmia
4	Due Neuroni, giusi2009, Il Goroviano, Haunold
3	Gli Algos, Gonzales, Merzio, Salas
2	Garcia
1	Manuela Carchedi

Classifica assoluta (60 giochi)

60+45	I Trogloditi
55+13	Amadeus2
53+6	Fermassimo
52+16	Superniele
51+11	Due Neuroni
50+14	Galadriel
43+3	Dyne
40+7	Anne
39	Il Cozzaro Nero
38	Alan
37	Haunold
33	Nebille
28	Merzio
26	Black Ribbon
25	Il Goroviano
24	Gonzales

(seguono altri 10 solutori)

Classifica "Memorial Muscletone" del n. 11

6+5	I Trogloditi (7/11 18:45)
6+4	Anne (11/11 16:15)
5	Amadeus2, Fermassimo, Galadriel, Superniele
4	Due Neuroni, Il Goroviano, Haunold
3	Alan, Black Ribbon, Il Cozzaro Nero, Dyne, giusi2009, merzio
2	Gonzales, La Scimmia
1	Gli Algos, Leda, Nebille

Classifica assoluta (60 giochi)

57+31	Amadeus2
53+21	I Trogloditi
46+3	Fermassimo
45+5	Superniele
40+4	Due Neuroni
38	Galadriel
34+1	Dyne
28+4	Anne
26	Haunold
25	Merzio
23	Alan, Il Cozzaro Nero
20	Il Goroviano
19	Black Ribbon, Nebille
18	Gli Algos
15	Gonzales
8	Manuela Carchedi, Salas

(seguono altri 9 solutori)

Numi dell'Olimpo!



Lo Scorpione

Il vecchio Irieo era un contadino che viveva in Beozia. Una notte giunsero tre uomini alla sua capanna ed egli li accolse molto bene, rinfocillandoli e dando loro la migliore ospitalità. I tre, compiaciuti, gli si rivelarono come Zeus, Poseidone ed Hermes (capperi!), accordandogli la facoltà di esprimere un desiderio. Irieo chiese di avere un figlio ed i tre acconsentirono ad esaudirlo, chiedendogli il sacrificio di un toro. A questo punto, con la pelle dell'animale, gli dei fabbricarono un otre nel quale orinarono (ma secondo certe tradizioni, ed anche secondo logica, introdussero un altro tipo di liquido...). L'otre venne sotterrato per nove mesi al termine dei quali dal suolo emerse un gigante che Irieo chiamò Orione. Ci sono anche altre tradizioni relative alla nascita di Orione, le quali ne fanno comunque un figlio di Poseidone anche per il fatto che il ragazzo aveva il potere di camminare sulle acque.

Orione sposò Side, la quale però fu talmente imprudente e vanitosa da voler sfidare Era, che la gettò nel Tartaro. Essendo un abilissimo cacciatore, Orione fu chiamato un giorno nell'isola di Chio insieme al suo fedele cane Sirio, affinché uccidesse le belve che infestavano l'isola. Cosa esattamente successe a questo punto il vostro scrivano proprio non ve lo sa dire: le tradizioni, sia greche che romane, sono molto nume-

rose. Sicuramente Orione si innamorò, ma di chi? Forse di Merope figlia del re dell'isola, forse di Aurora, forse di una delle Pleiadi, forse della dea Artemide. Di certo la stessa Artemide (dea della caccia) ad un certo punto si infuriò con Orione ed inviò contro di lui ed il suo cane uno scorpione che li uccise entrambi. Da allora, per volere di Zeus, nel cielo splendono i protagonisti di queste vicende: le costellazioni di Orione e del Cane Maggiore (nella quale brilla la stella di Sirio) scompaiono dal cielo boreale nel periodo estivo allorquando compare quella dello Scorpione, in un eterno, incessante inseguimento.

Il Sagittario

Nel caso del Sagittario, come accade per altre costellazioni, l'origine mitologica è controversa, sebbene di solito la figura che tende l'arco sia ricondotta a quella di un Centauro. E' dunque opportuno rifarsi al personaggio di Issione, re della Tessaglia, il quale promise a Deioneo, re della Focide, sontuosi regali per avere in sposa la figlia di lui, Dia. Una volta sposata la fanciulla però, Issione si rimangiò la parola data e fece precipitare Deioneo in una fossa infuocata. Per tale orribile delitto gli dei lo fecero impazzire e gli umani non vollero purificarlo come era tradizione. Soltanto Zeus pensò di dargli una nuova opportunità, invitandolo sull'Olimpo, liberandolo dalla follia e facendogli bere l'ambrosia. Issione però si giocò malamente anche questa seconda vita e commise un leggerissimo errore tattico: si innamorò nientemeno che di Era e tentò pure di violentarla! A questo punto Zeus lo incenerisce e fine della storia? No! Perché il re degli dei studia una punizione più sottile: prende una nuvola dandole vita con le sembianze di sua moglie e chiamandola Nefele (appunto, nuvola). Issione ci casca e si unisce ad essa, al che Zeus decide di legarlo ad una ruota infuocata e di mandarlo per l'eternità (Issione ha bevuto ambrosia, quindi è diventato immortale) a spasso nel cielo. Dal rapporto con Nefele nacque Centauro che fu appunto il capostipite degli esseri metà cavallo e metà uomo e che sarebbe immortalato in cielo nell'atto di scoccare una freccia.

Ma non vogliamo lasciare i nostri amici lettori nati sotto



il segno del Sagittario alle prese con questa infame origine: tra i miti di cui possono vantarsi infatti c'è pure quello di Chirone, il Centauro sapiente, validissimo medico e maestro di grandissimi personaggi tra i quali Eracle ed Achille.

Termina qui la nostra rassegna di segni zodiacali che spero sia stata per molti di voi uno stimolo a conoscere meglio quel mondo meraviglioso e fantastico, lantica Grecia, che attraverso la figura di Edipo è, bene o male, una sorta di "Terra Promessa" per noi altri appassionati di enigmistica. Un affettuoso saluto e ringraziamento a tutti voi dal vostro scrivano Paperoga

NOR

4. Crittografia 5 1 2 3 2 = 7 6

Paperoga

l'Inedito di Muscletone



5. Crittografia mnemonica 8 6

BUONE MANIERE

Muscletone

Crittografie

6. Crittografia 4: 6 1 1' = 2 6 4

SIERI

Ilion

7. Crittografia 2 6, 1 6 = 5 10

PARR

Serse Poli

8. Crittografia sinonimica 7 1: 3 6 = 9 8

PROFUMAI

Papui

9. Crittografia mnemonica a falso derivato 8 6

VESTITINI CHIARI

Amadeusz

10. Crittografia mnemonica 5 11

SENO ESAGERATO

La Scimmia

DIFFERISCE DA SCUNA

Marluk

Ars Laconica

12. Crittografia sillogistica 2 8 2 = 4 8

.OPPIA

Il Laconico

.ROFUMO

13. Crittografia sillogistica 1 7 = 4 4

Il Laconico

ALIM.NTI

14. Crittografia sillogistica 1 10 = 5 6

Il Laconico

le Gare di Soluzione

Classifica Campionato Solutori del n. 11 (42 g.)

40	I Trogloditi	40	Garcia
36	Amadeusz	6	Salas
35	Fermassimo	9	Manuela Carchedi
34	Superniele	12	gusi2009
33	Dyne, Galadriel, La Scimmia	13	Alan, Leda
30	Due Neuronì	14	Il Cozzaro Nero
29	Anne	16	Gli Algos
25	Merzio	17	Nebille
24	Black Ribbon, Il Goroviano	18	Gonzales
21	Hauroid	20	Lo Stanco
24	Black Ribbon, Il Goroviano	21	Hauroid
25	Merzio	24	Black Ribbon, Il Goroviano
29	Anne	25	Merzio
30	Due Neuronì	29	Dyne
33	Dyne, Galadriel, La Scimmia	30	Due Neuronì
34	Superniele	33	Dyne, Galadriel, La Scimmia
35	Fermassimo	34	Superniele
36	Amadeusz	35	Fermassimo
40	I Trogloditi	36	Amadeusz
44	I Trogloditi	36	Amadeusz
425	Amadeusz	21	Hauroid
395	Galadriel	24	Black Ribbon, Il Goroviano
382	Fermassimo	25	Merzio
381	Superniele	29	Dyne
376	Due Neuronì	30	Due Neuronì
336	Dyne	33	Dyne
292	Anne	36	Amadeusz
290	Hauroid	381	Superniele
260	Alan	382	Fermassimo
259	Il Cozzaro Nero	395	Galadriel
241	Nebille	425	Amadeusz
235	Merzio	444	I Trogloditi
231	Il Goroviano	260	Alan
227	Lo Stanco	290	Hauroid
220	Black Ribbon	292	Anne
191	Gli Algos	336	Dyne
160	Gonzales	376	Due Neuronì

Classifica assoluta (678 giochi)

60	I Trogloditi	6	Garcia
56	Amadeusz	10	Manuela Carchedi, Salas
52	Fermassimo, Superniele	14	Leda
50	Galadriel	20	gusi2009, Lo Stanco
47	Anne, Due Neuronì, Dyne	21	Gli Algos
45	La Scimmia	23	Gonzales
37	Black Ribbon, Il Goroviano, Merzio	26	Nebille
31	Hauroid	27	Alan
37	Black Ribbon, Il Goroviano, Merzio	28	Il Cozzaro Nero
45	La Scimmia	31	Hauroid
47	Anne, Due Neuronì, Dyne	37	Il Cozzaro Nero
50	Galadriel	377	Alan
52	Fermassimo, Superniele	397	Hauroid
56	Amadeusz	412	Anne
60	I Trogloditi	471	Dyne
63	Amadeusz	542	Due Neuronì
636	Amadeusz	559	Fermassimo
565	Superniele	560	Galadriel
560	Galadriel	559	Fermassimo
542	Due Neuronì	542	Due Neuronì
471	Dyne	542	Due Neuronì
412	Anne	542	Due Neuronì
397	Hauroid	542	Due Neuronì
377	Alan	542	Due Neuronì
376	Il Cozzaro Nero	542	Due Neuronì
334	Nebille	542	Due Neuronì
324	Merzio	542	Due Neuronì
308	Il Goroviano	542	Due Neuronì
289	Black Ribbon	542	Due Neuronì
256	Gli Algos	542	Due Neuronì
227	Lo Stanco	542	Due Neuronì

(seguono altri 14 solutori)

(seguono altri 11 solutori)

le Gare di Soluzione

I Solutori

Le lettere accanto ai nomi rappresentano il "codice solutore" necessario per reperire il dettaglio dei propri risultati nelle successive pagine delle soluzioni.

A	Alan - Alan Viezzoli
L	Gli Algos - Fabio e Simona Alghisio
E	Amadeus2 - Amedeo Di Maio
M	Anne - Anne Marie Boesiger
F	Black Ribbon - Alberto Di Janni
O	Il Cozzaro Nero - Marco Blasi
D	Due Neuroni - Mauro Farina [Farima], Piero Vendrame
Y	Dyne - Erika e Benedikt Blunsch
R	Fermassimo - Massimo Ferla
J	Forza Juve - Simone Ferri
G	Galadriel - Carla Vignola
I	Garcia - Giancarlo Sisani
3	giusi2009 - Giusi Prucca
W	Gonzales - Enrico Trovato
V	Il Goroviano - Igor Vian
B	Harmony - Silvana Bassini
H	Haunold - Maria Galantini
I	Ivocazza - Ivano Cazzanti
5	Leda - Maria Gabriella Di Iullo
X	Manuela Carchedi
2	Marluk - Luca Martorelli
C	McNamara McNamee - Matteo Ghislanzoni
Z	Merzio - Renzo Zanier
N	Nebille - Luana e Achille Zanaboni
P	Pavel - Marco Zanovello
K	Redluck - Luca Susanna
S	Salas - Salvatore Piccolo
4	La Scimmia - Marco Di Summa
Q	Lo Stanco - Franco Fausti
U	Superniele - Daniele Frontoni
T	I Trogloditi - Massimo Malaguti [Atlante], Luciano Bagni [Klaatù], Evelino Ghironzi [Piquillo], Andrea Baracchi [Barak]

Regolamento e Scadenza

Per il campionato solutori sono validi tutti i giochi dal n. 1 al n. 38, mentre la gara Supersolutore include tutti i giochi della rivista, 58 in questo numero. Per tutte le gare, la scadenza per l'invio delle soluzioni è fissata alle ore 23:59 di lunedì 30 dicembre.

sotto la Lente di Snoopy



In attesa delle succose novità preannunciate dal Direttore per l'anno che verrà eccoci all'excursus sui giochi del numero 11. I commenti naturalmente scaturiscono da un gusto personale, non trascurando però - anzi tenendoli in somma considerazione - i dettami ormai consolidati della composizione crittografica. Tutta questa fatica non pare sprecata, visti i tangibili miglioramenti operati da molte voci nuove recentemente apparse alla ribalta. La crittografia, pur essendo di base un gioco, ha regole precise e imprescindibili. Nel tempo si è evoluta, ha cambiato faccia, ma certi punti basilari devono essere rispettati. L'eccezione, spesso nata da circostanze particolari o giocosamente o per sfida, non deve diventare la regola.

Nel campionato, ormai alle fasi finali, in cui la lotta per la vittoria è ristretta a tre campioni (Ele, Alan e Bardo), diversi per formazione ma uniti dal comun denominatore della genialità e della incessante ricerca di linguaggi e temi originali, vince la tappa Bardo con la crittografia a frase Piume di astore (16), dalla frase impeccabile, dalla costruzione perfetta e dalla sorprendente chiave (come volevasi dimostrare). La completa cesura suggella un lavoro di eccellenza. Alan si difende bene con Tackle valido (17) ma avrà penato non poco per trovare al gioco un esposto accettabile: c'è da dire che ci è arrivato solo... vicino. Picchio, promettente sorpresa, è buon terzo con Sera di aprile (18): frase accettabi-

lissima e mai sfruttata da nessuno. Da sottolineare lo spiritoso ed efficace esposto.

La gara tematica (crittografie mnemoniche a falso derivato) rivela i suoi limiti, già sottolineati in altre occasioni: l'invio di giochi con struttura obbligata inevitabilmente forza e limita la fantasia; unico escamotage il ripescare nella propria produzione qualcosa adatto al tema e tenuto sparagninamente da parte. Nonostante queste poco incoraggianti premesse la tappa ha dato risultati accettabili, sia con Netto vantaggio (33) di Alan, sia con Cornetto al mandarino (34) di Black Ribbon, altro autore da poco tempo affacciato alla ribalta e già ben consolidato, e infine con Misero spuntino (35) del lanciatissimo Day.

Buone, in alcuni casi ottime, le crittografie recuperate da Facebook. margravio ci offre la sinonimica onomastica Remo Remotti (56), omaggio al grande attore, scrittore, pittore, nonché scultore, poeta, cantante, umorista e drammaturgo. Personaggio che meritava una citazione. All'autore si può solo rimproverare la sporadica produzione, distratta da interessi diversi: il suo talento e la sua originalità, spesso border line, meritavano altro impegno. Ma gli hobby devono restare tali, non abbisognano di coercizione. Selenius si fa apprezzare per Demo dei Dead or Alive (57), ottimamente strutturata, il cui nucleo centrale però è stato presentato dall'autore su una rivista consorella. Bene l'esordiente SusanaT con Raccolta fondi (58), mnemonica dall'ottimo esposto e dall'impeccabile frase risolutiva. Chiude Forum con Distrazione del collaterale sinistro (59), non immediata se non si conosce il passatempo di Zio Fester ma assolutamente geniale.

Tra le rifiutate, non mi pare male Oro su tavola (60) di Paperoga, anche se lascia un senso di frase incompiuta, mentre Contagiare sani (61) de L'Albatros ha un che di vago, poggiante oltretutto su chiavi strausate. Il Rosso acceso (62) de Il Pendolino non esalta: l'accensione del rogo è solo la prima fase dell'operazione. Chiude Ilion con Goletta verde (63), gioco stiracchiato non riscattato dalla bella frase risolutiva.

Grazie per la pazienza e a rileggerci il prossimo mese.

Il Campionato Autori

Classifica dell'undicesima manche

23	Black Ribbon
22	Pavel, Picchio, Alan, Lo Stanco, Paperoga, Bardo
21	Aetius, Il Pendolino, Il Cozzaro Nero
20	Fermassimo, L'Albatros, Ele
19	Leda, Pasticca
18	Salas
17	Nebille
14	Il Langense, Kiaatu

Classifica finale

239	Alan, Ele
238	Bardo
232	Paperoga
228	Pavel
223	L'Albatros
220	Nebille
218	Aetius
217	Il Pendolino
212	Il Langense
209	Il Cozzaro Nero
207	Salas
195	Pasticca
191	Fermassimo
187	Kiaatu
183	Lo Stanco
121	Leda
119	Black Ribbon

(seguono altri 19 autori)

Campioni 2013

Alan ed Ele (ex aequo)

Terzo classificato

Bardo

Gran finale in questo campionato con Alan che recupera il piccolo distacco da Ele e lo appala sul filo di lana, laureandosi con lui Campione 2013 a pari merito. Bardo è terzo ma con un distacco microscopico.

Congratulazioni a tutto il podio: la lotta è stata serrata e si è conclusa in modo equilibratissimo. Seguono a breve distanza Paperoga (che, in quanto redattore, rinuncia al relativo premio), Pavel e L'Albatros: i cinque si spartiranno il ricco bottino di libri messo a disposizione dalla redazione. Piccoli distacchi anche per gli altri autori, almeno per quelli che hanno partecipato a tutte le tappe della gara. Un bravo comunque a tutti, e un caloroso ringraziamento per aver prodotto un Campionato entusiasmante.

L'ultima tappa è stata vinta da Black Ribbon, apparso sulle scene proprio in questa rivista e ormai divenuto autore di giochi molto interessanti. Segue "la truppa" nello spazio di due soli punti. Da apprezzare il terzo posto di Picchio (con un gioco dall'esposto... pericoloso), anch'egli dall'esordio molto recente e non classificatosi nei primi posti solo perché arrivato al Campionato da pochi mesi: è lui che detiene comunque la media più alta.

Compimenti ancora a tutti i partecipanti!

.ENTI

15. Crittografia 5, 5: 1 1 1 5 = 10 8

Black Ribbon

SOMMITÀ E VOLUMI SCORSI

16. Crittografia a frase 5, 5 4 = 7 7

Pavel

FIGLI DI TROIA

17. Crittografia a frase a metatesi 5 6 = 4 7

picchio

quest'ultimo tipo "paramnemotici". Ma, in nome del... controllo delle nascite, mi guardo bene dal formulare

una simile proposta...

(Aenigma n. 11-1976)

Per quanto un giudizio che porti ad esclamare: "Questo è un gran bel gioco" consideri un po' tutto l'iter che va dall'esposto alla frase risultante in seconda lettura, penso che soprattutto la prima lettura, con una ipotetica bella chiave od un originale ragionamento crittografico (parlando di un gioco tecnico), od una perfetta aderenza all'esposto (in un gioco mnemonico), rappresenti la parte fondamentale della validità del gioco stesso. Ma ahimè, la Crittografia, che dal punto di vista enigmistico-classico merita - ritengo - di essere collocata un piccolo gradino più su del "cugino" Rebus, non ha purtroppo le possibilità di quest'ultimo di sfruttare una notevolissima varietà di chiavi, consentitegli dal mezzo di espressione grafica. Al ricercatore crittografico non restano sovente che tre strade da battere: o "rigenerare" vecchie chiavi in un contesto diverso (con risultati che, ovviamente, non si possono quasi mai apprezzare per intero); o "riscoprire" voci lessicali del tempo delle Crociate (e forse già allora in disuso...); o (purtroppo...) battere la strada di un'audacia spesso considerata, adottando espressioni verbali assolutamente inaccettabili. D'accordo che ad un crittografo innamorato della sua materia tutto ciò che concerne l'ultima lettera che per la riuscita del gioco si debba togliere, mi sconcerta alquanto.



Pippo (guseppe.riva@tiscali.it)

Nam (navonamauero@libero.it)

I Giochi da Facebook

TEM.O. RESENTE

18. Crittografia perifrastica 1'4 1 1? 1! = 6 2

Selenius

DON CHISCiotTE

19. Crittografia mnemonica 5 3 7

Paperoga

AFFRONTO GAVRAS

20. Crittografia mnemonica 6 2 5

Leti

MINIATURIZZARE IRENE E DICHE

21. Crittografia mnemonica 4 2 3 7

Pavel

.ENOVA

22. Crittografia sillogistica 2 6 1 3... = 6 6

Lo Stanco

INGANNI ANNA COUPEAU

23. Crittografia mnemonica a spostamento d'accento 5 4

Marluk

RITARIO II RETE - RITARDO DI RETE

24. Crittografia perifrastica a rovescio 5 1 1 5: "3" = 7 2 6

La Scimmia

UNA MOSSA SBAGLIATA E FACCIO FUORI IL REI

25. Crittografia a frase 8? 2 5! = 10 5

Amadeusz

Ai primi cinque solutori totali in ordine di tempo vengono anche attribuiti 5/4/3/2/1 punti spareggio.



CRITTO-CARDIN

Ci sono i grandi crittografi del passato e quelli... in sonno. Al recente Simposio Veneto abbiamo avuto la gradita sorpresa di rivedere, dopo un lungo silenzio, Cardin.



Cardin

In una 'autobiografia' del 1978 su Sibilla "el ragiunir" Pietro Cardinetti ci racconta che "dopo essersi sollazzato tutto il santo giorno con l'iva (non la Zanicchi), beghine sindacali (non sindacaliste bianche) e problemi di cassa (no, non che il becchino non ne trovi una della mia misura) ed altre simili amenità, giunto a sera si dedica finalmente, dopo l'ultima battaglia quotidiana con i suoi quattro 'mitraglieri' (chiamarli moschettieri non renderebbe l'idea in decibel) allo spaccio e al consumo della droga Crittografica". Per festeggiare questo ritorno, che ci auguriamo sia 'a tutto campo', riportiamo stralci della rubrica "Critto-Cardin" che tenne dal marzo 1976 come redattore crittografico di "Aenigma", la 'mitica' rivista diretta da Brand negli anni '60 e '70.

AENIGMA

RIVISTA MENSILE D'ENIGMISTICA CLASSICA

(Aenigma n. 3-1976, quando fu proposta la 'crittografia parasinonimica')

Pollice verso o pollice alzato, per la 'parasinonimica'?... lo (parere soggettivo, si capisce) mi sento più propenso ad accettare una differenziazione di nomenclatura che si ispiri anzitutto al "tipo di ragionamento crittografico" cui deve adattarsi il solutore per giungere alla frase finale. Orbene, chi si trova a dover debellare una crittografia definita 'sinonimica' sa che (oltre a dover spesso fare constatazioni tecniche tipiche della 'pura') nell'esposto si trova (con o senza maschera) UN SOLO termine che nella prima lettura interpretativa dell'esposto stesso va definito con UN ALTRO SOLO termine. Ha importanza chiarire ed analizzare se tra questi due termini vi sia una perfetta ambivalenza sinonimica? Linguisticamente parlando, sì, certo. Ma sotto l'aspetto del ragionamento crittografico non mi sembra che la cosa abbia valore, perché, sia che si tratti di mero sinonimo oppure di parasinonimo, sostanzialmente non cambia nulla.

(Aenigma n. 6-1976, dopo un dibattito sulla nomenclatura ad Orvieto)

Prendiamo le crittografie di tipo mnemonico. Sappiamo bene che vengono così definiti i giochi la cui prima lettura derivi esclusivamente dal significato concettuale dell'esposto. Ma taluno potrebbe obiettare, per dirla in termini matematici, che questa è la condizione necessaria, ma non sufficiente. Ovvero: e la considerazione della cosiddetta "essenza mnemonica"? Cioè quel "quid" che tanto valorizza il gioco, facendo interpretare l'esposto con una bella e dinamica perifrasi, eliminando gli statici risvolti meramente sinonimici. Possiamo considerare facenti parte della stessa famiglia, ad es. un: ULTIMA FETTA = L'avanzata di una divisione, dove la citata essenza mnemonica valorizza appieno il gioco, e un: PREGATE AL CONFESIONALE = Orate alla Griglia in cui l'esposto è interpretato sì concettualmente, ma a sinonimi incrociati? Ecco, sarei tentato di definire i giochi di

26. Crittografia 1 4: 5 1? 1 1, 4! = 5 12

NC

Lo Stanco

27. Crittografia sinonimica 4 1: 5 1 2 = 8 1'4

COLTI

Bardo

28. Crittografia sinonimica 1'1 1: 4 1 (1 1) = 4 6

AVIDA.

Salas

29. Crittografia 2... 3? 6: 2 = 9 4

ARPINO

Paperoga

30. Crittografia sinonimica 2 1 1, 4 5? 2! = 6 9

.ETRINE

Fermassimo

31. Crittografia mnemonica 5 3 5

Q.I. = 140

Aetius

32. Crittografia perifrastica 5 1 1 4 3: 4 = 9 9

VERMEULE.

Nebille

33. Crittografia perifrastica 5 7 5 1 1 4 = 12 2 9

VENNE ERU..TO

Alan

34. Crittografia mnemonica 5 7

SANTO MAGNIFICO

Il Pendolino

35. Crittografia perifrastica 2 5, 2 7, 1 1 = 7 11

G.ASSO DI MA.ALE

Leda

36. Crittografia perifrastica 3 4: 1 4 = 5 2 5

E.ALTIL DEVOTO

L'Albatros

37. Crittografia a frase 4, 2, 10 = 5-2 9

SEI DELLE SETTE BIG

Ele

38. Crittografia perifrastica 6 1 1, "4" = 6 6

GOPLADEN DI SAN FRANCISCO

Il Cozzaro Nero

39. Crittografia a frase 3 4 3 1, 2? = 4 9

IL PARTNER DI GIAN S'ABBUFFA

Pasticca

Classifica dell'undicesima manche

22	Day
20	Alan, Paperoga
18	Pasticca
17	Aetius, aileen, La Scimmia
Classifica finale	
235	Alan
231	Day
218	Paperoga
201	Aetius
199	Pasticca
162	Nebille
155	Amadeus2
151	Salas
133	Serse Poi
127	Fermassimo
104	Lo Stanco

(seguono altri 13 autori)

Nessuna sorpresa nel Campionato Tematico: dall'alto del suo vantaggio è bastato piazzare ad Alan un gioco valido, cosa non facile come vedremo, per aggiudicarsi la gara davanti a tutti. Complimenti a lui, ma anche a Day, secondo classificato e in lotta fino alla fine. Bravi anche Paperoga terzo, e gli altri autori più distaccati ma che hanno comunque onorato il torneo. Grazie a tutti per la partecipazione a questa gara davvero difficile!

Alan
Campione 2013

Day
Secondo classificato

Paperoga
Terzo classificato

la Gara Tematica

40. Crittografia mnemonica 7 2 9

LAVORATORI... PRRRI

Day

1° classificato Gara Tematica Crittografie 12/2013

41. Crittografia mnemonica 2 7 5 11

CHE NOIA GLI SPOTI

Alan

2° classificato Gara Tematica Crittografie 12/2013

42. Crittografia a frase 3 8 = 4 7

ELEVATE L'HIP HOP

Paperoga

3° classificato Gara Tematica Crittografie 12/2013

43. Crittografia mnemonica 2 6 3 4 5

MASSONI

Aetius

44. Crittografia sinonimica 1 5: 4 3 6 = 8 1 10

.UCCESSOLI

La Scimmia

45. Crittografia mnemonica 2 7 5 5

FISSA DA LATTANTE

aileen

46. Crittografia a frase 3 5 1 5 = 5 9

IN PIAZZA SCONFISSI GEMITI

Pasticca

La tappa sui giochi umoristici è stata ardua e solo pochissimi giochi sono sopravvissuti alla mannaia dei giudici che, in questa occasione, sono stati particolarmente severi. Sono pervenuti numerosi giochi ricchi di humour, ma spesso a scapito della correttezza. La prossima tappa, la prima del 2014, torna a essere più standard: si richiede una crittografia di qualsiasi tipo la cui frase risolutiva sia di tipo toponomastico, quindi una città, un mare e così via. Si possono trovare alcuni chiarimenti nell'articolo sulle frasi risolutive pubblicato nel n. 0.

dal cilindro di Snoopy**PE.A**

Snoopy

48. Crittografia sinonimica 1 1 3 4: 7 = 8 8

FUNCE

Snoopy

49. Crittografia perifrastica 2 5, 3 2 = 4 8

PREMO TELI

Snoopy

50. Crittografia perifrastica 2 3 4!, 1: 1! = 7 5

FIOCCHI SBALO.ITIVI

Snoopy

51. Crittografia perifrastica 1 7 4: 2 1 7 = 6 5 2 9

PARTI INTERME DI PORTI

Snoopy

52. Crittografia a frase 5 2 4 = 3 8

SI CALMA COL PERGOLATO

Snoopy

53. Crittografia a frase a metatesi 7 1 = 4 4

L'AIRONE

Selenius

54. Crittografia a frase a metatesi 6 = 3 3

IL PITTORE

Selenius

55. Crittografia a frase a metatesi 5 6 = 4 7

CON SOLE BALLE

Selenius

56. Crittografia a frase a metatesi 4 6 = 5 5

TENESTE TANGELI

Selenius

57. Crittografia a frase a metatesi 2 2 6 = 5 5

COMPACT COL BUCO

Selenius

58. Crittografia a frase a metatesi "3" 5 = 4 4

CHI TROVA "MALTINA"

Selenius

**il Memorial Muscletone**